

VIAGGIO ALL'ISOLA CHE NON C'È



Viaggio all'Isola che non c'è nasce dallo stupore e dalla meraviglia che gli adulti provano davanti alla fantasia dei bambini, capace di travolgere, sconvolgere e capovolgere la realtà che li circonda, dando vita a innumerevoli mondi fantastici.

Spesso i bambini ripetono nei loro giochi le dinamiche che osservano nei loro adulti di riferimento, così al gioco si aggiunge il gioco di finzione, il gioco nel gioco.

Altre volte capita che i bambini volontariamente rifiutino la realtà che li circonda e si rifugino in un mondo ideale e parallelo, dove le consuetudini della società degli adulti si capovolgono e si mettono alla berlina.

L'esempio più calzante è quello di Peter Pan, che ancora infante si rifiuta di percorrere il destino deciso dai suoi genitori per dare vita ad una terra immaginaria, emblema di tutti gli spiriti ribelli, *L'isola che non c'è*.

Lo spettacolo si struttura come un viaggio emozionante e avventuroso nella terra ideata e creata dalla penna di James Matthew Barrie, una terra straordinaria fatta di giochi spericolati e incredibili imprese.

Barrie racconta che Peter Pan, dopo essere fuggito dalle cure della mamma, si sia rifugiato nei giardini di Kensington, dove Mab, la regina delle fate, accoglie il piccolo Peter Pan e per i suoi meriti di musicista gli fa un dono, vuole esaudire un suo desiderio.



Così Peter immagina una terra dove lottare con i pirati, correre con gli indiani e danzare con le fate e, soprattutto, accogliere i bambini sperduti, continuando ad arricchirsi e popolarsi di nuove avventure, ogni volta che qualcuno ci giunge.



Sul sottile confine che separa il sogno e la veglia, la realtà e la fantasia, due personaggi (*già adulti o ancora bambini, non importa*) si trovano a immaginare l'*Isola che non c'è*, attirando le attenzioni di una fata che, incuriosita, li accompagna sull'isola di Peter Pan per far loro rivivere le sue avventure, trasformandoli nei suoi terribili nemici, i pirati, e nei suoi più grandi amici, i bambini sperduti e gli indiani.



Nel corso dello spettacolo il pubblico scoprirà la comica crudeltà dei pirati e del loro capo, Capitan Uncino, ascolterà i racconti e le canzoni degli indiani, assisterà ai giochi dei bambini sperduti, sempre accompagnati dallo sguardo vigile della fata.

La scenografia ricrea sul palcoscenico i luoghi più caratteristici dell'*Isola che non c'è*, dalla nave dei pirati, al villaggio indiano, persino la casa dei bambini sperduti, come se tutto si svolgesse all'interno di una camera dei giochi, dove quello che i bambini immaginano, prende forma e vita e diventa realtà.



Le musiche originali, realizzate per lo spettacolo, suonate e cantate dal vivo, arricchiscono di emotività le scene, dando voce ai sentimenti e ai pensieri più intimi dei personaggi.



Al pubblico sembra di compiere lo stesso viaggio dei protagonisti, con un coinvolgimento attivo e costante nel corso di tutto lo spettacolo.

La drammaturgia crea una nuova storia attingendo all'immaginario che Barrie ha ideato nel testo teatrale *Peter Pan* e nel romanzo *Peter Pan nei giardini di Kensington*.

Lo spettacolo si rivolge ad un pubblico di bambini e famiglie e per studenti della Scuola dell'Infanzia e per tutto il ciclo della Scuola Primaria.

La scena molto curata, con l'albero maestro della nave alto tre metri, può essere montata facilmente sia nei teatri che all'aperto per i Festival di Teatro Estivi.

VIAGGIO ALL'ISOLA CHE NON C'È

Teatro d'attore

Drammaturgia Francesco Sguera

Regia Carmen de Pinto

Con Carmen de Pinto, Francesco Sguera e Francesca Santeramo

Musiche Francesco Sguera

Età consigliata da 4 a 11 anni.

Durata spettacolo: 50 minuti

Contatti: Francesco Sguera 3386412407 roomtoplay.info@gmail.com